

**PERANCANGAN INTERIOR PELABUHAN EKSEKUTIF
BAKAUHENI - LAMPUNG**



PERANCANGAN

Oleh:

Ringga Pradiksa

NIM 1510159123

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

ABSTRACT

Name : Ringga Pradiksa
Study Program : Interior Design
Title : Interior Design of Eksekutif Port Bakauheni Lampung

Bakauheni Port is a ferry port located in Bakauheni District, South Lampung Regency. Located at the end of the Lintas Sumatera southern Highway, Bakauheni port connects Sumatra and Java by sea transportation. Hundreds of the ferry cruises, about 24 ferries sails across the Sunda Strait that connects Bakauheni with Merak in Banten Province, Java. Unfortunately the Bakauheni port has not got the very ambience as the image of Lampung that can be recognized by the entire society as well as the very tourism promotion . The method of design uses the Rosmery Kilmer Method. For the application of this method the writer has gathered data by directly visiting the location whereas some problems are also found, creating the need for the Neo-Vernacular Exploration concept to be added. By this concept the author attempts to combine raw local customs and build them into an interior space, in order to preserve or introduce local culture. Therefore, the author wants to bring up local customs in the atmosphere of the port's interior space so that visitors are able to recognize the association culture of the port and indirectly making the port a marketing platform of its own as well.

Keywords: interior, port, Neo-Vernacular, culture

ABSTRAK

Nama : Ringga Pradiksa
Program Studi : Desain Interior
Judul : Perancangan Interior Pelabuhan Eksekutif Bakauheni
Lampung

Pelabuhan Bakauheni adalah sebuah pelabuhan penyeberangan yang terletak di Kecamatan Bakauheni, Kabupaten Lampung Selatan. Terletak di ujung selatan dari Jalan Raya Lintas Sumatera, pelabuhan Bakauheni menghubungkan Sumatera dengan Jawa via perhubungan laut. Ratusan trip feri penyeberangan dengan 24 buah kapal feri dari beberapa operator berlayar mengarungi Selat Sunda yang menghubungkan Bakauheni dengan Merak di Provinsi Banten, Pulau Jawa. Namun pelabuhan Bakauheni belum memiliki ambience yang kuat untuk mencerminkan citra daerah lokal Lampung agar dikenal oleh masyarakat luas, serta menjadikan promosi wisata. Metode desain yang digunakan adalah *Metode Rosmery Kilmer*, untuk penerapan metode ini penulis melakukan pencarian data dengan langsung mengunjungi lokasi untuk menemukan beberapa masalah yang ada sehingga muncul konsep Eksplorasi Neo-Vernakular. Konsep ini merupakan sudut pandang designer dalam hal memadukan kearifan lokal secara mentah ataupun pengolahan kedalam sebuah ruang interior, guna melestarikan atau memperkenalkan budaya daerah setempat. Oleh sebab itu, penulis ingin memunculkan kearifan local dalam suasana ruang interior pelabuhan agar pengguna pelabuhan bisa mengetahui budaya setempat yang mana sekaligus menjadi ajang pemasaran wisata secara tidak langsung.

Kata kunci : interior, pelabuhan, Neo-Vernakular, budaya

Tugas Akhir Perancangan berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR PELABUHAN EKSEKUTIF BAKAUHENI LAMPUNG diajukan oleh Ringga Pradiksa, NIM 1510159123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Pengudi Tugas Akhir pada tanggal 8 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing 1 / Anggota

M. Sholahuddin, SSn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

Pembimbing 2 / Anggota

Oc. Cahyono Priyanto, S.T., M.Arc.

NIP. 19701017 200501 1 001/NIDN. 0017107004

Cognate/Anggota

Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19790407 200604 1 002/NIDN. 0007047904

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP. 19730830 200501 1 001/NIDN. 0030087304

Ketua Jurusan/Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.T.

NIP. 19770315 200212 1 001/NIDN. 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002/NIDN. 0002085909

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah atas izin Allah SWT yang telah melimpahkan segala Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Interior Pelabuhan Eksekutif Bakauheni Lampung”.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa proses penyusunan tugas akhir ini telah melalui banyak sekali hambatan dan rintangan, namun berkat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, maka akhirnya penulisan ini dapat diselesaikan. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya

Kepada:

1. Allah SWT yang Maha Rahman dan Rahiim serta berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Kedua Orang tua, Bapak Sakir dan Ibu Endang Windarsih, yang selalu memberikan dukungan dan doa.
3. Ibu Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S1 Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak M. Sholahuddin, SSn., M.T. selaku Pembimbing I.
7. Bapak Oc. Cahyono Priyanto, S.T., M.Arc. selaku Pembimbing II.
8. Ibu Yayu Rubianti, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali.
9. Seluruh Dosen, Karyawan, dan Seluruh Civitas Akademika Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan semangat dan banyak membantu dalam penulisan tugas akhir ini.
10. Yth. Ibu Lea Aviliani Aziz atas dorongan dan data-data yang diberikan dalam penyusunan Tugas Akhir karya desain ini.
11. Teman-teman seperjuangan Sak Omah (PSDI 2015).
12. Taki, Ruth, Widodo, serta Alex yang telah membantu dalam mempersiapkan banyak hal, dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

13. Serta semua yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca sebagai masukan untuk penyempurnaan karya-karya yang akan datang. Penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca khususnya dalam bidang desain interior.

Yogyakarta, 10 Januari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRACT	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain.....	4

BAB II PRA DESAIN

A. TINJAUAN PUSTAKA	11
1. Tinjauan Umum.....	11
2. Tinjauan Pustaka Teori Khusus.....	21
B. PROGRAM DESAIN	26
1. Tujuan Desain.....	26
2. Sasaran Desain	26
3. Data	27
4. Daftar Kebutuhan	42

BAB III PERMASALAHAN DESAIN

A. Pernyataan Masalah	45
B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>).....	45
1. Konsep Perancangan	45
2. Solusi Permasalahan.....	55

BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN

A.	Alternatif Desain (<i>Schematic Design</i>).....	59
1.	Estetika Ruang.....	59
2.	Alternatif Penataan Ruang.....	66
3.	Pengisi Ruang.....	81
B.	Hasil Desain	83
1.	Perspektif/Rendering	83
2.	Perspektif Manual (Sketsa)	90

BAB V KESIMPULAN

A.	KESIMPULAN	91
B.	SARAN	91

DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Design processes can be broken down into two simple phases: analysis and synthesis.	3
Gambar 1. 2 The design process is a series of steps sequential with feedback to all former Stes.	3
Gambar 1. 3 Techniques for committing.	4
Gambar 1. 4 Techniques for the problem statement.	5
Gambar 1. 5 Techniques for collecting information.	6
Gambar 1. 6 Techniques for ideating.	7
Gambar 1. 7 Techniques for selecting the best solution.	8
Gambar 1. 8 Techniques for implementation.	9
Gambar 1. 9 Techniques for evaluating a design solution.	10
Gambar 2. 1 Logo PT ASDP Indonesia Ferry (Persero).	28
Gambar 2. 2 Lokasi Pelabuhan Eksekutif Bakauheni.	28
Gambar 2. 3 Fasad Pelabuhan Eksekutif Bakauheni.	29
Gambar 2. 4 Fasad Pelabuhan Eksekutif Bakauheni.	30
Gambar 2. 5 Denah bangunan lantai 1 Pelabuhan Eksekutif Bakauheni.	31
Gambar 2. 6 Denah bangunan lantai 2 Pelabuhan Eksekutif Bakauheni.	32
Gambar 2. 7 Area Informasi (information) Lantai dasar.	34
Gambar 2. 8 Area Ticketing lantai satu.	34
Gambar 2. 9 Area waiting lantai satu.	35
Gambar 2. 10 Human dimensions.	40
Gambar 2. 11 Personal space 1.	40
Gambar 2. 12 Personal space 2.	40
Gambar 2. 13 Functional dimension 1.	41
Gambar 2. 14 Functional dimension 2.	41
Gambar 3. 1 Mind Mapping.	45
Gambar 3. 2 Suasana Information Center.	51
Gambar 3. 3 Suasana ticketing.	52
Gambar 3. 4 Suasana waiting.	53
Gambar 3. 5 Suasana lounge.	54
Gambar 4. 1 Konsep Desain.	59
Gambar 4. 2 Sketsa Ide 1.	61
Gambar 4. 3 Sketsa Ide 2.	61
Gambar 4. 4 Sketsa ide 3.	62
Gambar 4. 5 Pola aktivitas pengguna ruang.	66
Gambar 4. 6 Bubble plan.	66
Gambar 4. 7 Diagram Matriks information.	67

Gambar 4. 8 Diagram Matriks ticketing.	67
Gambar 4. 9 Diagram Matriks waiting.	68
Gambar 4. 10 Diagram Matriks Lounge.	68
Gambar 4. 11 Zoning dan sirkulasi Lt.1.	69
Gambar 4. 12 Zoning dan sirkulasi Lt.2.	70
Gambar 4. 13 Detail Zoning dan sirkulasi Lt.2.	71
Gambar 4. 14 Detail Zoning Area Tiket.	72
Gambar 4. 15 Layout Information alternatif 1.	73
Gambar 4. 16 Layout waiting alternatif 1.	74
Gambar 4. 17 Layout lounge alternatif 1.	75
Gambar 4. 18 Layout ticketing alternatif 1.	76
Gambar 4. 19 Layout information alternatif 2.	77
Gambar 4. 20 Layout waiting alternatif 2.	78
Gambar 4. 21 Layout Lounge alternatif 2.	79
Gambar 4. 22 Layout ticketing alternatif 2.	80
Gambar 4. 23 Perspektif Information.	83
Gambar 4. 24 Perspektif 1 waiting.	83
Gambar 4. 25 Perspektif 2 waiting.	84
Gambar 4. 26 Perspektif 3 waiting.	84
Gambar 4. 27 Perspektif 4 waiting.	85
Gambar 4. 28 Perspektif 1 Lounge.	85
Gambar 4. 29 Perspektif 2 Lounge.	86
Gambar 4. 30 Perspektif 3 Lounge.	86
Gambar 4. 31 Perspektif 4 Lounge.	87
Gambar 4. 32 Perspektif 5 Lounge.	87
Gambar 4. 33 Perspektif 6 Lounge.	88
Gambar 4. 34 Perspektif 7 Lounge.	88
Gambar 4. 35 Perspektif 1 Ticketing.	89
Gambar 4. 36 Perspektif 2 Ticketing.	89
Gambar 4. 37 Perspektif 1 Ticketing Manual.	90
Gambar 4. 38 Perspektif 1 Lounge Manual.	90

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Kebutuhan	42
Tabel 2. 2 Pemecahan Masalah Area Information	55
Tabel 2. 3 Pemecahan Masalah Area Tiketing.....	56
Tabel 2. 4 Pemecahan Masalah Area Waiting.....	57
Tabel 2. 5 Pemecahan Masalah Area Lounge.....	58
Tabel 4. 1 Daftar furnitur	81
Tabel 4. 2 Tabel daftar Equipment.....	82

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pelabuhan Bakauheni adalah sebuah pelabuhan penyeberangan yang terletak di Kecamatan Bakauheni, Kabupaten Lampung Selatan. Terletak di ujung selatan dari jalan raya lintas Sumatera, pelabuhan Bakauheni menghubungkan Sumatera dengan Jawa via perhubungan laut. Ratusan trip feri penyeberangan dengan 24 buah kapal feri dari beberapa operator berlayar mengarungi selat Sunda yang menghubungkan Bakauheni dengan Merak di Provinsi Banten, Pulau Jawa. Feri-feri penyeberangan ini terutama melayani jasa penyeberangan angkutan darat seperti bus-bus penumpang antar kota antar provinsi, truk-truk barang maupun mobil pribadi. Rata-rata durasi perjalanan yang diperlukan antara Bakauheni - Merak atau sebaliknya dengan feri ini adalah sekitar 2 jam. Para pengguna transportasi umum juga dapat menggunakan kapal kecil untuk mempercepat perjalanan. Waktu tempuh dengan kapal ini sekitar 1 jam. Namun, biaya yang dikeluarkan lebih mahal dan kapal hanya tersedia dari pagi hingga sore hari ketika ombak tidak besar.

Pelabuhan Merak dan Bakauheni akan segera memiliki Dermaga Eksekutif yang menelan nilai investasi sebesar Rp 450 miliar. Pembangunan dermaga eksekutif tersebut ditandai dengan peletakan batu pertama yang dilakukan oleh Menteri Badan Usaha Milik Negara (BUMN) Rini Soemarno dan Menteri Perhubungan Budi Karya Sumadi di Dermaga 6 Pelabuhan Merak, Sabtu (27/5/2017). Adapun proyek tersebut dibangun atas Joint Venture PT ASDP Indonesia Ferry (Persero), PT PP (Persero) Tbk dan Patra Jasa yang akan dilengkapi kawasan terpadu dengan fasilitas hotel, taman, tempat ibadah, komersial area, dan lounge yang dapat diakses dalam satu area.

Pelabuhan Eksekutif Bakauheni terletak di dermaga 7 dibangun diatas lahan seluas 48.466 meter persegi yang merupakan bagian dari perencanaan dan penataan pelabuhan sebagai destinasi ekonomi dan pariwisata. Menteri BUMN Rini Soemarno mengatakan, melalui sinergi tersebut, Dermaga Eksekutif Pelabuhan Merak dan Bakaheuni diharapkan dapat memberikan akses terbaik untuk masyarakat dan wisatawan baik lokal maupun mancanegara yang akan melakukan perjalanan melalui kedua dermaga tersebut.

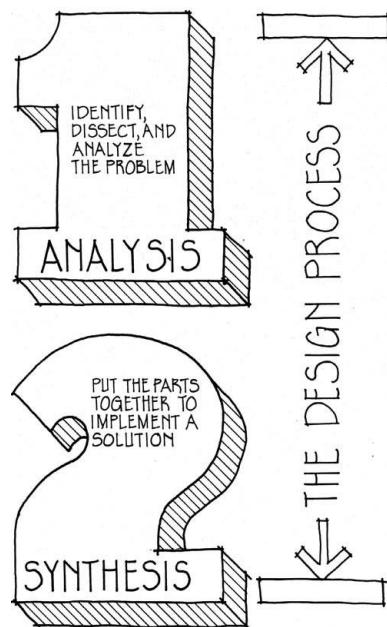
Proyek Pelabuhan Bakauheni dalam pembangunannya mengalami beberapa kendala, dari rencana awal yang akan selesai pada bulan Agustus 2018 untuk sarana penunjang *Asian Games*, dan mundur menjadi bulan Oktober untuk target *soft opening* dan nyatanya sampai sekarang (12 November 2018) masih belum selesai. Beberapa kendala yang membuat proyek molor antara lain dari segi desain yang susah dikerjakan di lapangan seperti *Railing Wire Rope* Lantai 3 yang seharusnya miring akhirnya dikerjakan dengan berdiri tegak, kisi-kisi *plafound Areal wating Hall Lt 1* dan koridor *escalator Lt 1* akan menjadi kerjaan kurang karena memakan waktu lama dan *maintenance* lampu diatasnya akan kesulitan, permasalahan desain ini yang seharusnya dikerjakan oleh pihak PP tetapi karena permasalahan *maintenance* yang mengakibatkan proyek dilempar ke tim Desain Interior. Permasalahan tidak sampai situ saja, persiapan konsep pembangunan yang menurut saya kurang matang membuat beberapa hal yang dijanjikan tidak terealisasikan seperti halnya bioskop, standar gedung bioskop memiliki tinggi plafon 9m dan hal ini sudah tidak dapat diterapkan lagi di pelabuhan eksekutif Bakauheni.

Wajar saja bilamana dalam pembangunan Pelabuhan Eksekutif ini mengalami banyak hal yang tidak sesuai harapan, karena ini merupakan pelabuhan eksekutif pertama di Indonesia. Persiapan yang sepertinya kurang matang dan target yang terlalu cepat untuk rampung membuat aspek-aspek kecil terlupakan sehingga muncul masalah baru yang cukup besar. Untuk lokasi VIP *lounge* sampai saat ini (12 November) proyeknya masih dibekukan karena

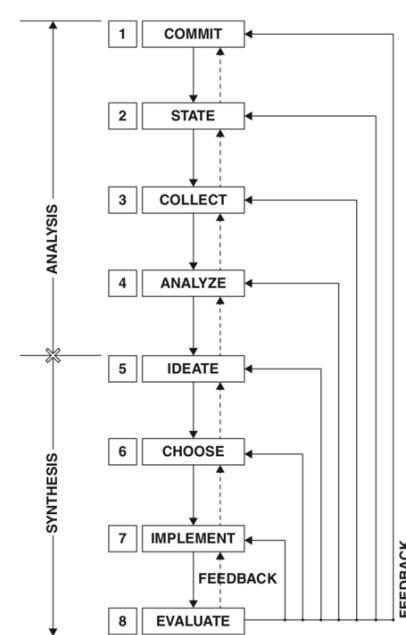
belum jelas mau ditempatkan di lantai 1 atau lantai 2, serta pelayanan pelabuhan yang belum bisa optimal.

B. Metode Desain

1. Proses Desain



Gambar 1. 1 *Design processes can be broken down into two simple phases: analysis and synthesis.*



Gambar 1. 2 *The design process is a series of steps sequential with feedback to all former Stes.*

(Sumber : Kilmer, 2014)

Pada perancangan pelabuhan eksekutif ini penulis menggunakan pola pikir perancangan yang disebutkan dalam buku karya Kilmer (2014), yang mana disebutkan bahwa pada pola pikir ini terdapat 2 bagian pada proses desainnya yaitu, analisa yang masuk dalam kategori *programming* dan sintesa yang merupakan langkah *designing*. *Programming* merupakan penganalisaan permasalahan dimana kita mengumpulkan semua data fisik, non-fisik, literatur dan data tambahan lainnya yang akan berguna nantinya. Langkah selanjutnya setelah data yang dibutuhkan terkumpul adalah tahap *designing*, pada tahap ini terjadilah proses sintesa, dimana muncul solusi

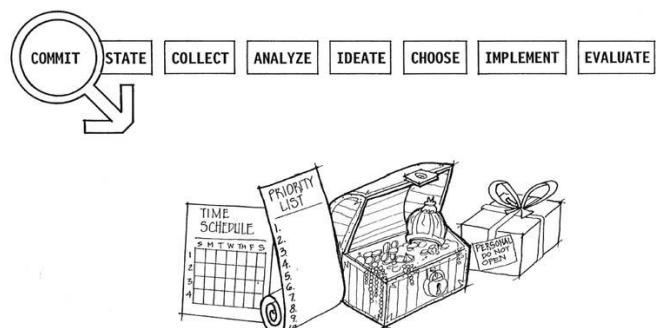
permasalahan berupa beberapa bentuk ide alternatif yang selanjutnya akan dipilih yang mana yang dapat menjadi pemecah masalah ter-optimal.

2. Metode Desain

a. Metode *Analysis* (Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah)

Commit (Accept the Problem), Tahap paling awal yang harus dilakukan seorang desainer dalam proses mendesain adalah menerima “masalah” yang ada. Desainer harus mengerti benar bahwa dia menerima masalah sebagai tanggung jawab besar dan perlu dikerjakan dengan komitmen yang tinggi.

Langkah yang dilakukan dengan membuat *time schedule*, *priority list* masalah pelabuhan eksekutif. *Personal Value Analogies*, cara membuat “permasalahan” menjadi lebih “bernilai” misalnya dengan menyelesaikan permasalahan dengan cara yang unik dan kreatif.



Gambar 1. 3 Techniques for committing.
(Sumber : Kilmer, 2014)

State (Define the Problem), Pada tahap ini desainer mengidentifikasi masalah yang diterima dan mengelompokanya menjadi bagian-bagian yang lebih bisa dipahami. Menetapkan permasalahan merupakan sebuah tahap awal yang sangat penting karena pasti akan berdampak langsung terhadap solusi akhir. Tahap menetapkan permasalahan biasanya dipengaruhi oleh masalah-masalah

yang berkaitan dengan persyaratan, kendala, keterbatasan, dan asumsi-asumsi yang ada. Beberapa pertanyaan untuk permasalahan:

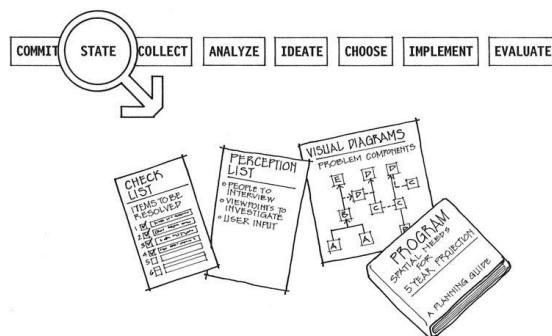
“Apa yang sebenarnya menjadi masalah di pelabuhan Bakauheni?”

“Apa yang harus saya coba untuk selesaikan?”

“Apakah solusi saya benar-benar dapat menyelesaikan masalah?”

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menetapkan masalah:

1. Checklist. Memikirkan apa saja yang perlu diselesaikan untuk menyelesaikan masalah.
2. Perception List. Opini pengguna dan pendapat dari sudut pandang “non-ahli” mengenai permasalahan yang ada.
3. Visual Diagrams. Membantu desainer untuk memvisualkan dan mengelompokkan seluruh informasi yang di dapat. Visual diagram dibuat dengan mempertimbangkan seluruh aspek (fisik, sosial, psikologi, ekonomi).

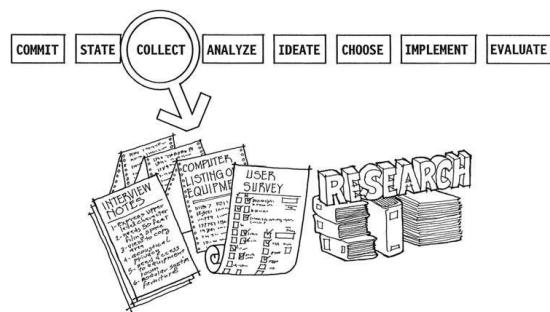


Gambar 1. 4 *Techniques for the problem statement.*
(Sumber : Kilmer, 2014)

Collect (Gather the Facts), Setelah memiliki pemahaman yang jelas mengenai masalah yang sudah diidentifikasi, desainer harus mengumpulkan fakta yang ada di lapangan. Fakta yang harus dikumpulkan adalah data fisik dan data non fisik. Desainer juga membutuhkan data literatur yang sesuai dengan masalah yang

ditangani. Langkah - langkah yang dilakukan untuk mendapatkan informasi:

1. *Interviews* pengguna ruang baik pengelola dan pengunjung pelabuhan eksekutif Bakauheni.
2. *Survey* dan merasakan langsung sebagai pengguna itu sendiri.
3. Mencari referensi dari proyek yang serupa tentang pelabuhan.



Gambar 1. 5 *Techniques for collecting information*.

(Sumber : Kilmer, 2014)

Analyze, disaat semua sudah terkumpul, desainer harus mampu mengolah data yang ada menjadi suatu pegangan dalam memberikan solusi dan meneliti informasi yang didapat mengenai permasalahan dan mengelompokannya dalam kategori-kategori yang berhubungan. Solusi seorang desainer merupakan suatu produk yang memiliki unsur estetis, ergonomi, dan fungsional. Unsur tersebut harus disaring sesuai dengan solusi dari hasil analisa. Pemilihan bentuk, warna, material, dan beberapa aspek interior juga harus sesuai dengan pegangan tersebut. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisa masalah:

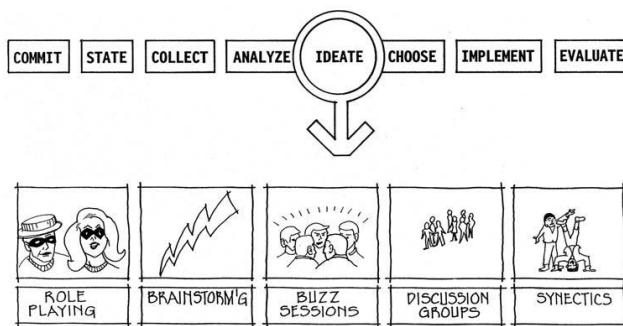
1. Membuat *conceptual sketches*
2. Membuat diagram matrix
3. *Categorization*

b. Metode *Synthesis* (Pencarian Ide dan Pengembangan Desain)

Ideate, tahap paling kreatif dalam proses desain dimana ide-ide/alternatif untuk mencapai tujuan perancangan muncul. Karakteristik desainer dapat terlihat dalam tahap ini. Dalam memberikan solusi, desainer memiliki wewenang penuh untuk menentukan bentuk estetis, ergonomi, dan fungsi. Ide-ide yang tercipta harus menjadikan solusi terbaik bagi pengguna ruang.

Proses pencarian ide memiliki 2 tahap:

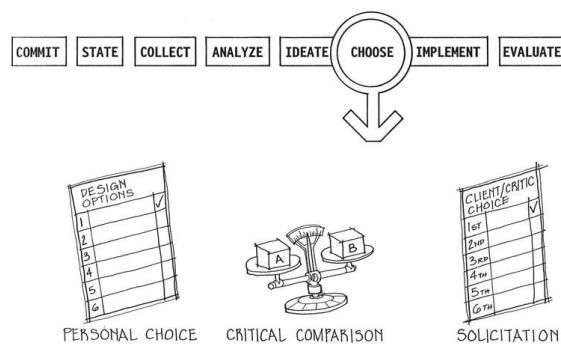
1. *Drawing Phase*. Dengan membuat gambar diagram, plan, sketch yang menunjang kebutuhan dan fungsi ruang.
2. *Concept Statement*. Tahap dimana inspirasi dan ide dituangkan dalam kalimat. Kalimat tersebut harus mendeskripsikan ide-ide pokok dengan mempertimbangkan aspek fungsional dan aestetik. Langkah yang dilakukan adalah dengan membuat sketsa-sketsa ide sederhana yang telah disesuaikan dengan referensi.



Gambar 1. 6 *Techniques for ideating*.
(Sumber : Kilmer, 2014)

Choose (Select the Best Option), tahap dimana desainer harus memilih pilihan terbaik dilihat dari konsep yang cocok dengan anggaran, kebutuhan, hal objektif, dan keinginan klien. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk memilih dan menetapkan alternatif terbaik:

1. *Personal Judgement.* Cara yang paling banyak digunakan oleh desainer dengan membandingkan setiap pilihan yang ada dan memutuskan pilihan yang paling memenuhi tujuan permasalahan.
2. *Comparative Analysis.* Meskipun metode *personal judgement* efektif, pembuatan keputusan dapat ditingkatkan dengan membandingkan bagaimana satu solusi lebih baik dari yang lain.

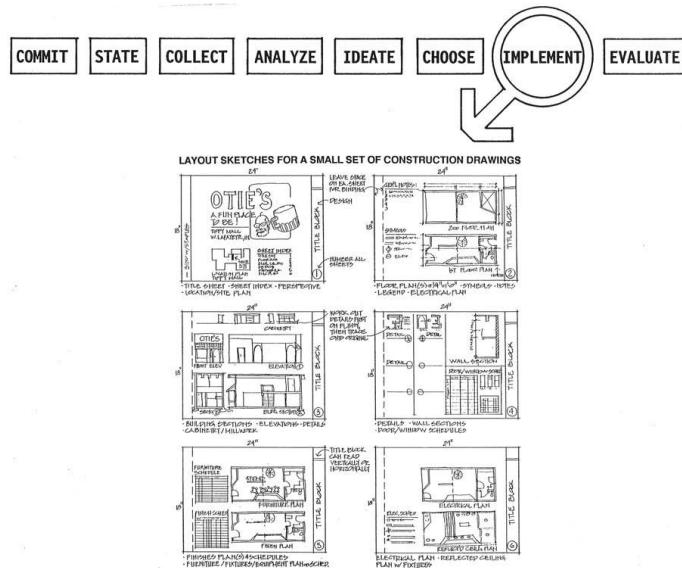


Gambar 1. 7 *Techniques for selecting the best solution.*
(Sumber : Kilmers, 2014)

Implement (Take Action), tahap dimana ide yang terpilih dituangkan dalam bentuk fisik seperti *final drawing*, denah, rendering, dan presentasi. Presentasi yang baik harus disertakan ilustrasi desain yang baik agar keinginan desainer dalam idenya dapat tersampaikan ke klien. Tahap ini merupakan cara bagaimana agar klien memberi desainer persetujuan untuk melanjutkan proyek tersebut. Pada presentasi tersebut, desainer harus bisa menjelaskan anggaran, waktu, dan material. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menuangkan ide ke dalam bentuk fisik:

1. *Final design drawings.* Berupa denah, tampak, potongan, dan detail-detail. Harus dibuat skalatis dan menggambarkan seluruh ruang dan objek.
2. *Budgets.* Permasalahan biaya harus dipertimbangkan oleh desainer untuk menghindari *over cost* dalam sebuah proyek.

3. *Construction drawings.* Gambar kerja skalatis yang berupa detail-detail khusus dalam sebuah *project*.

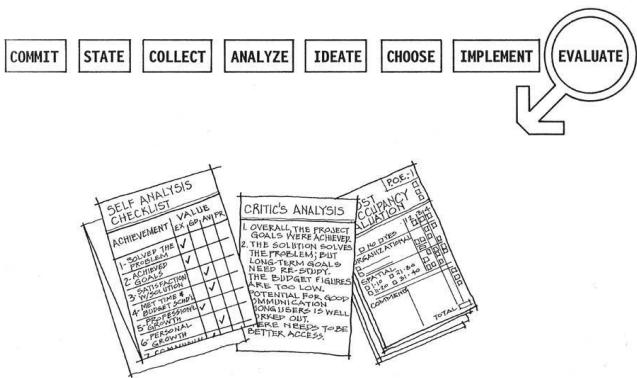


Gambar 1. 8 *Techniques for implementation.*

(Sumber : Kilmer, 2014)

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Evaluate, proses *review* dan membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan. Melihat apa yang dipelajari/didapat dari pengalaman dan apa pengaruh/hasil desain. Setelah evaluasi, desainer menjadi tahu apa yang sudah dilakukan, benar atau salah langkah dan keputusan yang diambil. Hal tersebut menjadikan kewaspadaan yang lebih apa bila melakukan proses desain yang selanjutnya. Hal ini penting bagi desainer untuk memahami dan meningkatkan kemampuan dalam proses desain. Dengan meningkatnya kemampuan desainer, hasil yang dicapaipun menjadi lebih berkualitas.



Gambar 1. 9 *Techniques for evaluating a design solution.*
(Sumber : Kilmer, 2014)

Feedback, Merupakan istilah yang digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahap desain. Langkah untuk membandingkan antara hasil desain dengan proses penggerjaan proyek di lapangan.